

Marco de competencias pedagógico-digitales

Unidad de certificación de
competencias digitales

Versión: 1.0.0



Martín Llaryora | Gobernador
Myriam Prunotto | Vicegobernadora
Horacio Ademar Ferreyra | Ministro de Educación
Victoria Flores | Secretaria General de Ambiente, Economía Circular y Biociudadanía
Luis Sebastián Franchi | Secretario de Educación
Gabriela Cristina Peretti | Secretaria de Innovación, Desarrollo Profesional y Tecnologías en Educación
Gabriel Scarano | Dirección de Tecnología en la Educación
Nora Esther Bedano | Secretaria de Coordinación Territorial
Claudia Amelia Maine | Secretaria de Fortalecimiento Institucional y Educación Superior
Lucía Escalera | Subsecretaria de Administración

Marco de competencias pedagógico-digitales.

Responsables de la producción y escritura:

Equipo técnico de la Dirección de Tecnología en la Educación: Carina Di Natale, Marina Pindar, Paola Roldán, Melisa Sourenian, Juan Vedovato.

Diseño gráfico:

Carolina Cena, Renata Malpassi, Julieta Moreno.



Cómo citar este material:

Córdoba. Ministerio de Educación. Secretaría de Innovación, Desarrollo Profesional y Tecnologías en Educación. Dirección de Tecnología en la Educación. Unidad de Certificación de Competencias Digitales. (2026). Marco de competencias pedagógico-digitales.



Marco de

competencias pedagógico-digitales

Unidad de certificación de
competencias digitales

Versión: **1.0.0**

ÍNDICE

DE CONTENIDOS

5	Introducción
7	Caracterización de los niveles de competencia
8	Nivel 1. Alfabetización digital básica (manejo instrumental)
10	Nivel 2. Competencias en dominio de herramientas digitales para la educación
13	Nivel 3. Competencias pedagógico-digitales para la práctica docente
15	Progresión para orientar las propuestas de formación
17	Bibliografía

La contemporaneidad y la aceleración epocal impulsadas por los procesos de digitalización, automatización e Inteligencia Artificial, transforman, de manera profunda, las formas de enseñar, aprender y habitar la escuela. Frente a estos cambios, el Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba asume el compromiso de fortalecer las capacidades pedagógicas de las/os docentes, en consonancia con los lineamientos establecidos en las resoluciones del Consejo Federal de Educación referidas al desarrollo de Capacidades Profesionales Docentes, y lo hace mediante políticas que reconozcan, acompañen y fortalezcan los saberes vinculados con el uso reflexivo, creativo y ético de las tecnologías digitales.

En este contexto, se vuelve necesario contar con un marco de competencias pedagógico-digitales, concebido como una referencia abierta y dinámica que permita orientar las acciones de formación docente y adaptarlas a las transformaciones del ecosistema digital. Entendemos a las competencias digitales, en clave pedagógica, como un entramado de saberes, habilidades, experiencias y prácticas que articulan la relación entre las tecnologías digitales y su integración significativa en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estas competencias no son estáticas ni homogéneas: se expresan de manera diversa, se construyen en la práctica y no siempre resultan fácilmente distinguibles en niveles de experticia. En este sentido, los niveles propuestos no deben interpretarse como una secuencia lineal ni uniforme de desarrollo, sino como referencias analíticas que permitan reconocer diferentes dimensiones de la relación entre enseñanza y tecnologías digitales.



Asimismo, el desarrollo de estas competencias se vincula con las condiciones institucionales, materiales y organizacionales en las que se inscriben las prácticas educativas, tales como infraestructura tecnológica disponible, tiempos institucionales, culturas escolares, predisposición a la mejora constante y oportunidades de acceso y formación. Por ello, este marco reconoce que la construcción de competencias pedagógico-digitales se produce siempre en relación con contextos institucionales concretos. En este sentido, se propone identificar *estados provisorios*, que permitan reconocer diferentes grados de apropiación de saberes pedagógicos y digitales, para pensar la enseñanza en la escuela contemporánea.

La relevancia que conlleva el establecimiento de un marco radica en ofrecer orientaciones claras para la formación docente, promoviendo criterios compartidos acerca del uso educativo de las tecnologías, así como favoreciendo una cultura pedagógica inclusiva, situada y comprometida con los desafíos contemporáneos. Al respecto, Fernández Enguita (2023) sostiene:

Hasta hoy, los profesores se habían encontrado con la disyuntiva de abrir o no el aula a otros medios, a otros soportes, otros contenidos y otras rutinas, lo cual los venía enfrentando a problemas como la idoneidad de otra forma de enseñar y aprender, el mantenimiento de la atención del alumnado, los riesgos de un ecosistema informacional abierto, las nuevas desigualdades o, simplemente, su propia competencia para moverse en ese terreno poco conocido. Lo que viene ahora, aparte de mucho más de lo mismo, es otra cosa: la capacidad de la tecnología informacional para no solo registrar, almacenar y transmitir, sino también procesar la información que le hacemos llegar y, a partir de ello, adoptar decisiones con consecuencias para los alumnos (y para los profesores)". (p.32).

Este escenario demanda contar con referencias comunes, que permitan comprender, anticipar y abordar, críticamente, los efectos pedagógicos, éticos y sociales de las tecnologías actuales y emergentes. El presente Marco Referencial se construye, entonces, luego de evaluar diferentes marcos competenciales de referencia (DigComp UE, ISTE, UNESCO ICT-CFT y otros) y considerar las particularidades y la diversidad en el universo de las/os docentes cordobeses. Así, se contemplan tres grandes niveles y su definición, así como sus alcances¹, puede resultar compleja, especialmente porque se trata de competencias pedagógico-digitales que son intrínsecamente fluidas e interdependientes. No obstante, con el propósito de ordenar y ofrecer referencias específicas, desde este marco se propone una caracterización para cada uno de los niveles.

¹ En la elaboración de las tipologías de competencias, podríamos recuperar el planteo de María Jesús García San Martín et al (2023), quien define tres grandes niveles de logro competencial: "Nivel 1 de adquisición, nivel 2 de profundización y nivel 3 de creación de conocimientos:

Nivel Básico (A) 1. Un nivel de logro competencial básico A1, siempre a través de la orientación y con ayuda, implica la capacidad para identificar, reconocer, recordar y realizar tareas sencillas en entornos digitales. 2. Un nivel de logro competencial básico A2 implica la capacidad para identificar, reconocer, recordar y realizar tareas sencillas en entornos digitales con cierta autonomía, aunque a veces se necesite orientación y ayuda.

Nivel Intermedio (B) 1. Un nivel de logro competencial intermedio B1 se refiere a la resolución de problemas sencillos, la comprensión y la realización de tareas bien definidas y rutinarias en entornos digitales, de manera independiente. 2. Un nivel de logro competencial intermedio B2 se refiere a la resolución de problemas, a la comprensión y la realización de tareas bien definidas y no habituales, de manera independiente y según las propias necesidades de la persona y de la organización educativa.

Nivel Avanzado (C) 1. Un nivel de logro competencial avanzado C1 implica aplicar soluciones para resolver diversos problemas, realizar tareas variadas en entornos digitales y, además, guiar a otras personas de la organización educativa para que también puedan hacer lo mismo. 2. Un nivel de logro competencial avanzado C2, de acuerdo con las propias necesidades de la persona, las de otras personas, las necesidades de la organización educativa y en contextos complejos implica evaluar las soluciones más adecuadas en cada momento para realizar tareas en entornos digitales, utilizando esas soluciones más adecuadas lo más idóneamente posible."

¿Qué competencias contribuyen a un mayor éxito escolar en un entorno cada vez más digitalizado? En Fernández-Enguita, M.; García San Martín, M.J. Vaillant, D. & Zubillaga del Río, A. (2023). Competencia digital docente para la transformación educativa. OEI, p.80.

Caracterización de los niveles de competencia

Nivel 1

Alfabetización digital básica

Desarrollo de habilidades instrumentales que permiten a las/os docentes desenvolverse con autonomía en entornos digitales, gestionar información, comunicarse y producir contenidos básicos.

Nivel 2

Uso pedagógico de herramientas digitales

Exploración y producción de recursos educativos digitales con intencionalidad pedagógica, incorporando una comprensión inicial de las lógicas sociotécnicas que atraviesan la cultura.

Nivel 3

Competencias pedagógico-digitales para la práctica docente

Diseño, implementación y análisis reflexivo de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías digitales, integrando saberes disciplinares, decisiones pedagógicas y mediaciones tecnológicas en contextos educativos concretos.



Nivel 1 → Alfabetización digital básica (manejo instrumental)

Este nivel se orienta a garantizar un piso común de alfabetización digital, que habilite a las/os docentes para que puedan desenvolverse, de manera autónoma, en entornos digitales contemporáneos. Supone el dominio de un conjunto de habilidades instrumentales básicas para interactuar con dispositivos, plataformas y servicios digitales de uso extendido, comprender su funcionamiento general y resolver situaciones cotidianas vinculadas con el acceso, la comunicación, la gestión de información y la producción elemental de contenidos.

Se trata de un nivel centrado en el uso funcional de lo digital, previo a su problematización pedagógica, que busca asegurar condiciones mínimas de participación en propuestas formativas pedagógicas posteriores. En este marco, se priorizan habilidades genéricas, transferibles y adaptativas, capaces de reconfigurarse frente a la diversidad de entornos, herramientas y actualizaciones propias del ecosistema digital, caracterizado por su dinamismo y cambio permanente.



Habilidades que caracterizan el nivel

Quien acredita este nivel es capaz de:

- Desenvolverse con autonomía inicial en entornos digitales diversos, reconociendo lógicas de funcionamiento comunes entre plataformas, aplicaciones y dispositivos, y adaptándose a interfaces nuevas o cambiantes.
- Gestionar, de manera funcional, operaciones digitales básicas (acceder, registrarse, navegar, descargar y subir archivos, comunicarse, organizar información), en contextos de uso cotidiano y formativo.
- Buscar, leer y evaluar información en entornos digitales de manera elemental, formulando consultas simples, reconociendo fuentes confiables y detectando indicios básicos de información engañosa.
- Producir y editar contenidos digitales simples (textuales, visuales) con fines de comunicación, organización personal o participación en propuestas formativas, incluyendo experiencias iniciales de trabajo colaborativo en línea.
- Participar en entornos digitales de comunicación y colaboración, utilizando, de manera funcional, servicios de correo, mensajería, plataformas educativas y herramientas de organización en la nube.
- Interactuar, de forma básica, con sistemas de Inteligencia Artificial disponibles en entornos cotidianos (por ejemplo, asistentes conversacionales o generadores de texto), utilizándolos para elaborar instrucciones de consulta simples (prompts) y reconociendo la necesidad de revisar críticamente sus resultados.

- Aplicar criterios elementales de uso responsable y cuidado en entornos digitales, protegiendo datos personales y profesionales, gestionando contraseñas y reconociendo situaciones frecuentes de riesgo en la navegación.

Saberes involucrados en este nivel de competencia:



a) Entornos digitales, dispositivos y aplicaciones

- Conocimiento básico de computadoras, dispositivos móviles y sus funciones generales.
- Nociones elementales sobre sistemas operativos: estructura, menús, configuraciones básicas.
- Reconocimiento de aplicaciones y programas de uso habitual.
- Comprensión funcional de soportes de almacenamiento locales, portátiles y en la nube.

b) Navegación, búsqueda y gestión de información

- Conocimiento de las lógicas básicas de acceso a Internet y navegación web.
- Uso de motores de búsqueda y formulación de consultas simples.
- Criterios iniciales para evaluar la confiabilidad de la información digital.
- Organización básica de archivos y carpetas en entornos locales y virtuales.

c) Comunicación y participación en entornos digitales

- Creación y gestión de cuentas de correo electrónico.
- Envío, recepción y organización tanto de mensajes como de archivos adjuntos.
- Comprensión de dinámicas de comunicación digital (suscripciones, notificaciones, intercambios).
- Reconocimiento de usos habituales de redes sociales y servicios digitales, en contextos personales y formativos.

d) Producción básica de contenidos digitales

- Uso básico de editores de texto: escritura, formato, guardado y recuperación de documentos.
- Inserción de imágenes, tablas y recursos simples en documentos digitales.
- Nociones iniciales de producción colaborativa en línea y seguimiento de cambios.

e) Trabajo colaborativo y organización en la nube

- Uso de servicios de almacenamiento en la nube, para guardar, compartir y recuperar información.
- Edición colaborativa básica de documentos.
- Manejo elemental de herramientas de organización personal: calendarios, tareas, recordatorios y contactos.



f) Uso inicial de Inteligencia Artificial

- Comprensión general de qué es la inteligencia artificial y para qué se utiliza en contextos cotidianos.
- Uso básico de asistentes de IA, mediante consignas simples.
- Reconocimiento de alcances, límites y posibles sesgos en los resultados generados por IA.

g) Seguridad, identidad y ciudadanía digital

- Configuraciones básicas de privacidad y seguridad en servicios digitales.
- Nociones de identidad digital y huella digital.
- Prácticas elementales de cuidado de datos personales y uso de contraseñas seguras.
- Reconocimiento de riesgos frecuentes en entornos digitales y estrategias básicas de prevención y resolución de problemas.

Nivel 2

Competencias en dominio de herramientas digitales para la educación

Este nivel se orienta al desarrollo de competencias pedagógico-digitales vinculadas con el uso educativo de herramientas, en tanto producciones culturales que configuran modos contemporáneos de conocer, comunicar, participar y producir información. A diferencia del Nivel 1, que se centra en el dominio instrumental básico, éste supone un primer desplazamiento hacia el uso intencional de herramientas digitales en contextos educativos. Las habilidades técnicas adquiridas previamente comienzan a integrarse en prácticas de producción, organización y comunicación con sentido pedagógico.

Aquí se prioriza la exploración, la experimentación y la apropiación reflexiva de distintos lenguajes, formatos y entornos digitales, incorporando una primera problematización de sus lógicas sociotécnicas (algoritmos, convergencia mediática, economía de la atención, regulaciones de plataformas).

Se trata de un nivel que habilita a las/os docentes a posicionarse como usuarias/os activas/os y críticas/os de tecnologías digitales, reconociendo tanto sus potencialidades expresivas, comunicacionales e interactivas, como sus límites, condicionamientos e implicancias culturales.

Las habilidades que se promueven son transferibles y adaptativas, orientadas a desenvolverse en un ecosistema digital cambiante, explorando herramientas diversas y sin quedar fijadas a plataformas o aplicaciones específicas.



Habilidades que caracterizan el nivel

Quien acredita este nivel es capaz de:

- Explorar y experimentar con diversas herramientas digitales para producir contenidos educativos multimodales (textuales, visuales, audiovisuales y sonoros), adaptándose a nuevos entornos y formatos.
- Diseñar producciones digitales con intencionalidad pedagógica, organizando información y contenidos en función de destinatarias/os, propósitos comunicacionales y situaciones educativas concretas.
- Seleccionar, curar y organizar materiales digitales con criterios de pertinencia, confiabilidad y adecuación pedagógica.
- Comprender y problematizar las lógicas sociotécnicas que atraviesan el uso de tecnologías digitales (algoritmos, economía de la atención, formatos de participación, regulaciones de plataformas) en las prácticas educativas.
- Explorar e incorporar herramientas de Inteligencia Artificial en procesos de producción de contenidos, reconociendo sus posibilidades expresivas y sus condicionamientos.
- Posicionarse críticamente frente a los medios digitales, desplegando prácticas de uso reflexivas orientadas al cuidado, la vigilancia y la toma de decisiones informadas.

Saberes involucrados en este nivel de competencia:



a) Producción multimodal con intencionalidad pedagógica

- Conocimientos básicos sobre diseño de presentaciones digitales multimodales.
- Criterios pedagógicos para la selección y organización de información, contenidos y recursos.
- Adecuación de lenguajes, formatos y soportes a destinatarias/os de la educación diversas/os, considerando la heterogeneidad de contextos, trayectorias y realidades educativas.

b) Producción y edición audiovisual básica

- Nociones elementales de edición de video y lenguaje audiovisual (recorte, montaje, incorporación de textos, imágenes y sonido).
- Conocimientos iniciales sobre grabación y edición de audio.
- Comprensión de estructuras básicas de piezas audiovisuales y sonoras con fines educativos (videos breves, podcasts).

c) Producción de contenidos digitales interactivos

- Conocimiento de formatos digitales interactivos, para organizar y presentar información.
- Integración de recursos multimedia en soportes interactivos.
- Reconocimiento de posibilidades expresivas de distintos formatos digitales.



d) Curaduría y organización de materiales educativos digitales

- Criterios para la búsqueda, selección y organización de recursos digitales con fines educativos.
- Evaluación de confiabilidad, pertinencia y adecuación de materiales digitales.
- Estrategias de organización y presentación de colecciones de recursos.
- Reconocimiento de los modos de circulación, producción y validación del conocimiento en entornos digitales, considerando nociones de autoría, licencias y reutilización de contenidos

e) Cultura y lógicas sociotécnicas en entornos digital

- Nociones sobre convergencia mediática, algoritmos y economía de la atención.  Comprensión de condiciones de regulación y condicionamiento que introducen plataformas y medios digitales.
- Reconocimiento de tensiones entre potencialidades expresivas y riesgos (manipulación, desigualdades, sesgos, intereses económicos).
- Reflexión sobre las transformaciones en los procesos de producción, circulación y legitimación del conocimiento en la cultura contemporánea

f) Uso creativo y crítico de Inteligencia Artificial

- Conocimiento de herramientas de Inteligencia Artificial para producción de imágenes, textos y piezas sonoras.
- Comprensión de los alcances, límites y condicionamientos de la Inteligencia Artificial en procesos creativos.
- Criterios iniciales para la manipulación, edición y ajuste de producciones generadas por Inteligencia Artificial.
- Reconocimiento de la integración entre diferentes entornos con Inteligencia Artificial y sus funcionalidades.
- Criterios iniciales para decidir cuándo y con qué propósitos resulta pertinente utilizar herramientas de Inteligencia Artificial en procesos educativos y cómo reconocer situaciones en las que su uso puede no resultar adecuado.



Nivel 3

Competencias pedagógico-digitales para la práctica docente

Este nivel se orienta al desarrollo de competencias pedagógico-digitales vinculadas con la creación didáctica, la implementación situada y el análisis reflexivo de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías digitales. A diferencia de los niveles anteriores, el foco se desplaza desde el uso y la exploración de herramientas, hacia el diseño de propuestas de enseñanza, en las que se articulan saberes disciplinares, decisiones pedagógicas, recursos tecnológicos, temporalidades, cuerpos y lenguajes, en contextos institucionales y territoriales concretos.

Las tecnologías digitales y los sistemas de Inteligencia Artificial se conciben aquí como mediaciones sociotécnicas, que configuran modos específicos de acceso al conocimiento, de interacción, participación y evaluación, y no como soluciones neutras o universales. Se promueve una mirada reflexiva sobre la práctica docente, orientada a la documentación, el análisis y la socialización de experiencias, fortaleciendo el trabajo colectivo y el rol docente como productor de saber pedagógico.



Habilidades que caracterizan el nivel

Quien acredita este nivel es capaz de:

- Diseñar propuestas de enseñanza parcial o totalmente mediadas por tecnologías digitales, articulando contenidos disciplinares, propósitos pedagógicos y mediaciones tecnológicas, en función de contextos institucionales y territoriales situados.
- Implementar y gestionar propuestas de enseñanza en escenarios presenciales, virtuales e híbridos, regulando tiempos, interacciones, recursos y dinámicas de participación.
- Integrar, de manera crítica, tecnologías digitales e Inteligencia Artificial en el diseño didáctico, analizando los desplazamientos pedagógicos que introducen en la clase.
- Acompañar procesos de aprendizaje mediados por tecnologías digitales, ajustando propuestas en función de las respuestas de las/os estudiantes.
- Diseñar e implementar propuestas de enseñanza que promuevan dinámicas de trabajo colaborativo mediadas por tecnologías digitales, favoreciendo la producción colectiva de conocimiento y el aprendizaje entre pares.
- Evaluar, documentar y analizar experiencias de enseñanza con tecnologías digitales, produciendo registros, narrativas y reflexiones sobre la propia práctica.
- Socializar experiencias y participar en comunidades de práctica, asumiendo un rol activo en la formación entre pares y en el acompañamiento de otras/os docentes.





a) Diseño didáctico con tecnologías digitales

- Producción de recursos didácticos digitales contextualizados para la propuesta de enseñanza (que implica la consideración de tiempos, espacios, cuerpos y lenguajes).
- Criterios para la articulación entre contenidos disciplinares, propósitos de enseñanza y mediaciones tecnológicas.
- Comprensión de los condicionamientos que introducen las mediaciones tecnológicas en una propuesta de enseñanza.
- Problematicación pedagógica de la información digital: análisis de nociones de verdad, autoría, circulación del conocimiento y producción de saber.

b) Gestión del aula en escenarios mixtos

- Estrategias para la gestión de clases en escenarios virtuales e híbridos, considerando la relevancia del tiempo de estudio sincrónico y asincrónico.
- Producción e implementación de entornos virtuales para la enseñanza.
- Conocimientos sobre regulación de interacciones, tiempos y configuración de itinerarios de aprendizaje en entornos virtuales.

c) Producción didáctica con tecnologías digitales

- Diseño e implementación de consignas y actividades mediadas por tecnologías digitales, que incluyan algún grado de metacognición sobre esa mediación.
- Integración de estrategias transmedia en propuestas de enseñanza.
- Acompañamiento a las/os estudiantes en la producción de recursos interactivos y multimodales, mediados por reflexiones vinculadas con las mediaciones tecnológicas involucradas.
- Diseño de dinámicas de producción colaborativa mediadas por tecnologías digitales (coautoría de documentos, revisión entre pares, producción colectiva de contenidos).

d) Inteligencia Artificial y creación didáctica

- Conocimiento de usos posibles de la Inteligencia Artificial en el diseño de propuestas de enseñanza (planificación, evaluación, estrategias de estudio y creación de recursos educativos).
- Comprensión y abordaje de los desplazamientos pedagógicos que introduce la Inteligencia Artificial en la práctica docente.
- Criterios para el uso responsable, crítico y situado de la Inteligencia Artificial en la enseñanza.

e) Evaluación, documentación y reflexión sobre la práctica

- Estrategias de evaluación de experiencias de enseñanza mediadas por tecnologías digitales.
- Conocimientos sobre documentación pedagógica: registros, narrativas, análisis de la práctica.
- Producción y socialización de saber pedagógico a partir de la experiencia docente y del análisis de prácticas educativas, incluyendo aquellas desarrolladas en funciones de acompañamiento pedagógico, formación docente o gestión educativa.

f) Formación de formadoras/es y trabajo entre pares

- Conocimientos sobre acompañamiento, mentoría y trabajo colaborativo entre docentes.
- Comprensión del rol docente como referente y formadora/or de pares.
- Construcción de comunidades de práctica en torno a la enseñanza con tecnologías digitales.

Progresión para orientar las propuestas de formación

La distinción de las competencias por niveles es de carácter analítico. En la práctica, las habilidades instrumentales y las reflexiones pedagógicas se desarrollan de manera interrelacionada, ya que los usos de las tecnologías adquieren sentido en relación con las prácticas educativas en las que se inscriben.

Por este motivo, se presenta a continuación una organización por microcompetencias, que explicita algunos de los ejes priorizados en el marco. Esta forma de organización permite visualizar la progresión de cada eje a lo largo de los distintos niveles y, al mismo tiempo, facilita que las instituciones formadoras identifiquen, con mayor claridad, qué dimensiones están fortaleciendo en sus propuestas de formación.

Eje	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
Entornos digitales	Uso autónomo de computadoras y dispositivos móviles. Comprensión básica de sistemas operativos y aplicaciones. Uso funcional del correo electrónico, mensajería y servicios en la nube.	Uso pedagógico inicial de plataformas digitales (aulas virtuales, entornos colaborativos). Organización de materiales, actividades y espacios de intercambio en entornos educativos.	Diseño didáctico situado en entornos digitales. Articulación entre instancias sincrónicas y asincrónicas en propuestas mixtas o híbridas. Selección crítica de plataformas según propósitos pedagógicos y contexto institucional.
Gestión de la información	Búsqueda básica en Internet, evaluación inicial de fuentes y organización elemental de archivos en soportes locales y en la nube.	Curaduría de materiales digitales con criterios pedagógicos de pertinencia y confiabilidad. Organización de recursos en recorridos hipermediales y colecciones digitales.	Problematización pedagógica de la información digital: análisis de nociones de verdad, autoría y circulación del conocimiento. Diseño de propuestas que integran debates disciplinares vinculados al uso de tecnologías.

Producción de materiales educativos	Producción y edición básica de textos, imágenes, audios y videos con fines comunicativos simples.	Diseño y producción multimodal (presentaciones, videos, podcasts, recursos interactivos) con intención pedagógica explícita.	Diseño de experiencias didácticas que integran producción digital por parte de los estudiantes (videolecciones, podcasts, narrativas transmedia), articulando contenidos disciplinares, lenguajes y mediaciones tecnológicas.
Trabajo colaborativo con tecnologías	Edición básica de documentos digitales. Inserción de imágenes y recursos simples. Iniciación en producción colaborativa en línea.	Producción colaborativa de materiales educativos en entornos compartidos. Organización de documentos, seguimiento de cambios y trabajo en red con docentes o estudiantes.	Diseño de dinámicas colaborativas mediadas por tecnologías digitales (coautoría, revisión entre pares, producción colectiva) integradas a propuestas didácticas.
Inteligencia artificial	Uso básico de asistentes de IA para tareas cotidianas (redacción inicial, organización, búsqueda), reconociendo límites y necesidad de revisión crítica.	Uso creativo y crítico de herramientas de IA para producir y editar recursos educativos (textos, imágenes, audios), explorando sus posibilidades expresivas y condicionamientos.	Integración pedagógica de IA en planificación, enseñanza y evaluación, analizando los desplazamientos didácticos que introduce y estableciendo criterios de uso responsable y situado.
Seguridad, identidad y ciudadanía digital	Nociones elementales de privacidad, protección de datos, identidad digital y uso seguro de entornos digitales.	Comprensión inicial de algoritmos, economía de la atención y condicionamientos sociotécnicos en plataformas digitales.	Análisis reflexivo de las mediaciones digitales en la práctica docente y documentación de experiencias pedagógicas.

Concepciones sobre la tecnología	Comprensión de las tecnologías digitales como herramientas para realizar tareas y resolver necesidades prácticas. Reconocimiento inicial de que su diseño y funcionamiento no son neutros.	Comprensión de las tecnologías digitales como producciones sociotécnicas que organizan la comunicación, el acceso a la información y la participación en la cultura.	Análisis crítico de las tecnologías digitales como mediaciones culturales y pedagógicas que configuran modos de conocer, enseñar y aprender.
Formación continua y comunidad profesional	Registro de experiencias formativas y uso de entornos digitales para la organización del propio desarrollo profesional.	Producción y socialización de experiencias con colegas.	Evaluación, documentación pedagógica y producción de saber docente. Acompañamiento y mentoría entre pares. Participación activa en comunidades de práctica.

Bibliografía:

Buckingham, D. (2007). Digital media literacies: Rethinking media education in the age of the Internet. *Research in Comparative and International Education*, 2(1), 43–55. <https://doi.org/10.2304/rcie.2007.2.1.43>

Crompton, H., & Sykora, C. (2021). *Developing instructional technology standards for educators: A design-based research study*. *Computers and Education Open* 2 <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100044>

Fernández-Enguita, M.; García San Martín, M.J. Vaillant, D. & Zubillaga del Río, A. (2023). *Competencia digital docente para la transformación educativa*. OEI, p.80.

Lankshear, C., & Knobel, M. (Eds.). (2008). *Digital literacies: Concepts, policies and practices*. Peter Lang.

Ministerio de Educación de la Provincia de Córdoba (2024). *Plan de Desarrollo Educativo Provincial 2024-2027 (Con proyección 2033)*. <https://www.cba.gov.ar/wp-content/uploads/2024/07/LITERATURA-Plan-de-Desarrollo-Educativo.pdf>

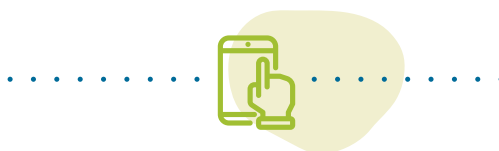
Redecker, C., Punie, Y., editor(s). (2017). *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union. <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC107466>

Res. CFE. N° 337/18 (Marco Referencial de Capacidades Profesionales de la Formación Docente Inicial) https://red.infod.edu.ar/wp-content/uploads/2025/12/Res_CFE_N_337-18.pdf

UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>

UNESCO. Miao, F., Cukurova, M. (2024). *AI competency framework for teachers*.

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>



Marco de **competencias pedagógico-digitales**

Unidad de certificación de
competencias digitales

Versión: **1.0.0**

